Рождение легенды

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Автор текста: Мэгги Кэрролл и Эрик Завадски
Разработчик: Мэттью Макфирланд
Редактура: Дикси Кокран
Внутренние иллюстрации: Эндрю Трабболд, Луис Санз, Г. Г. Амброуз и Тьяго Сильверио
Арт-директор: Майкл Чейни
Креативный директор: Ричард Томас

Выражаем особую благодарность нашему консультанту Кевину Уиверу за его поддержку и вдумчивый подход к разработке материала

Содержание

- **Вступление** 4
- **Глава первая:** Регион 5
    - Готовые исторические события 11
    - Эволюция региона 15
    - Сверхъестественный коллектив 15
- **Глава вторая:** Предвечная грёза 20
    - Конструктор грёзы 23
- **Глава третья:** Хроника 26

Вступление

У каждого из нас есть свой дом. Дом, который мы можем любить или ненавидеть – однако который всегда будет оставаться частичкой нашей личности. Даже если мы не считаем себя частью окружающего коллектива, другие люди всё равно продолжают на нас влиять. Они делают нас другими – нередко похожими на себя.

Последняя фраза вдвойне достоверна по отношению к Хищникам. Отпрыски Тёмной матери воплощают страхи людей, живущих в том регионе, в котором рождаются и их человеческие половины. Иногда эти “местные страхи” приобретают такую силу, что полностью формируют личность и поведение нового Хищника. Далеко не одно чудовище родилось в своём родном городе именно потому, что смертные начали верить в местную байку.

Неудивительно, что Отродья исследуют свои города – как и прилегающие к ним земли – внимательнее, чем большинство других порождений тьмы. Они должны хорошо знать свою территорию, чтобы подыскивать новых жертв. Они должны помнить историю своего города, чтобы знать, какие мистические феномены сопутствуют его жизни чаще других. Наконец, они должны оставаться в курсе оккультной деятельности других монстров – иначе им будет трудно преподавать смертным Уроки и утолять свой мучительный Голод.

Подобно тому, как паук должен знать свою паутину, Хищники должны хорошо представлять, чего ожидать от местного коллектива смертных.

И эта книга повествует о том, как создать подобную паутину.

Глава первая:
Регион

Откройте дверь. Выйдите на родные улицы. Сядьте за руль или оседлайте велосипед. Если угодно, купите билет на автобус. Поищите глазами дома, которые выглядят так, словно они веками хранят какие-то страшные тайны.

Сядьте в местном кафе и внимательно посмотрите в окно. Пробегитесь по виртуальным улицам в *Google Earth*. Почитайте книгу о местной истории. Поговорите со старожилами.

Любой город помнит десятки, сотни, а вероятно – и тысячи малоизвестных историй, каждая из которых может лечь в основу таинственной и завораживающей хроники. Большинство из них ныне уже забыты. Другие помнят лишь несколько человек на весь город. Одни из них вызывают грусть, другие – страх, третьи – жгучее любопытство.

Так или иначе, хорошая ролевая игра целиком зиждется на историях, которые вы можете рассказать об окружающем мире. И **Beast: the Primordial** как никакой другой сеттинг нуждается в историях, связанных с местными *ужасами*.

Только представьте, какие пороки скрывают местные жители. Сколько людей притворяются добродетельными, надеясь, что никто никогда не узнает их истинную природу? Какие преступления они совершают? Сколько трупов зарыто под школами, парками и площадями? Каких домов избегают дети? И сколько чудовищ рыщут по городским улицам, прячась у всех на виду?

Несколько важных условий

При проработке выбранного региона старайтесь учитывать несколько ключевых принципов, на которых держится любая история **Beast: the Primordial**.

• Канона не существует: Хотя этот сеттинг зиждется на предположении о его безболезненной совместимости с любым другим сеттингом Хроник Тьмы, вы ни в коем случае не ограничены теми концепциями, которые уже были озвучены в более ранних книгах этой вселенной.

Забудьте о слове "канон". Если вы не хотите, чтобы Новый Орлеан принадлежал Сородичам, значит, в вашей истории в нём могут обитать всего несколько кровососов. Более того, вы можете изобразить его как одну из немногих точек земного шара, в которых вообще не встречается ни одного вампира.

Канона не существует. Есть только ваша воля – и ваш уникальный творческий замысел.

• Этот мир страшен: Конечно, не следует перебарщивать с изображением сверхъестественного влияния на мир смертных, однако в Хрониках Тьмы любой регион находится в кубе менее благополучных условиях, чем считают его обитатели. От преступности и пороков до существования демонов и Отродий – большинство элементов, которые вы будете прорабатывать при создании своего региона, должны хотя немного ухудшать жизнь местного населения.

• Игроки тоже участвуют: Не взваливайте на себя бремя по проработке всего региона. Более того: старайтесь вовлекать игроков в создание региона, даже если у вас хватает сил и желания проработать его в одиночку. Это позволит вам убедиться, что вы создаёте именно такой регион, который хотят увидеть ваши товарищи на ближайшей игре. Даже если в момент подготовки к сессии кто-нибудь из игроков слишком занят, чтобы участвовать в проработке города, позвольте ему внести пару корректировок в ваш замысел непосредственно перед началом игры.

• Информация общедоступна: Делитесь всеми материалами с игроками. Например, вы можете создать документ в “Google” или раздать всем игрокам листки со сведениями о городе. Не

скрывайте от игроков ничего, что не связано с ключевыми тайнами вашего сюжета. Они могут не знать, кто в городе занимает позицию Высшего, но они должны хорошо представлять историю своего края и его общее экономическое положение.

Выбор региона

Так как можно определиться с областью, в которой должна проходить игра? Способам выбора интересных мест для игры по Хроникам Тьмы поистине нет числа – однако в целом вы можете опираться на несколько самых распространённых принципов.

• **Целенаправленный поиск:** Прежде всего, ничто не мешает вам определиться с городом в ходе намеренного ознакомления с самыми разными городами мира. Например, вы можете совершить виртуальное путешествие по необъятным просторам *Google Earth*, а можете позаимствовать описание региона из географических дополнений в Хроникам Тьмы (вроде **Splintered City: Seattle** для **Demon: the Descent**).

И к слову о заимствованиях: если хотите, вы можете не просто позаимствовать из официальных дополнений сам город, но и в принципе заявить, что ваша игра будет полностью соответствовать информации из той или иной книги.

• **Случайный выбор:** При желании можете даже внести в свой выбор здоровый элемент случайности: например, метнув дротик в повешенную на стене карту.

• **Чистый вымысел:** Само собой, ничто не мешает вам просто придумать новое место – если даже не целый мегаполис! – там, где в действительности раскинулась дремучая глушь.

• **Родные места:** Возможно, самым очевидным выбором будет ваш родной город. Подумайте, как он будет выглядеть в Хрониках Тьмы. Какие его элементы изменятся, а какие – приобретут более зловещий характер. Например, что если в городском парке перестанут работать лампы и заведётся Эшмаки, а в самом глубоком пруду поселится кракен?

Кроме того, не бойтесь изменять даже физические особенности своего города. Как мы ещё увидим далее в этой книге, иногда можно почерпнуть немало свежий идей из намеренного экспериментирования с климатом и географией реально существующих мест. Например, как изменится ваш регион после землетрясения? Наводнения? Череды пожаров?

• **Далёкие края:** И напротив, вы можете развернуть действие всей истории в тех местах, в которых не бывал никто из игроков. Будь это Африка, ближневосточные страны или ещё более отдалённые точки земного шара, вы можете придать игре новых красок, наполнив её культурными элементами, непривычными *лично для вас*.

Только старайтесь не вдохновляться голливудскими фильмами: если вам хочется рассказать хоть сколько-нибудь правдоподобную историю о других континентах, скорее всего, вам лучше обратиться к более авторитетным источникам.

• **Вымышленные области:** Хотя мы уже кратко коснулись этого творческого метода, стоит ещё раз повторить, что вы можете просто создать город с нуля. Наглядно доказать эффективность этого способа может хотя бы Готэм из популярных произведений о Бэтмене. Вымышленные города Лавкрафта, загадочный Грэвити-фолс, даже штат Мэн в причудливой интерпретации Стивена Кинга – любые вымышленные, но насыщенные событиями места из художественных произведений могут служить примерами таких небывалых и завораживающих мест.

Не только город

Хотя на протяжении этой книги мы будем часто говорить о жизни в том городе (или населённом пункте), в котором родились и протагонисты, не забывайте, что все советы, приведённые в **Building a Legend**, прекрасно работают и при проработке целых географических областей. При желании эти принципы вы можете положить в основу создания целых штатов, если даже не стран.

Иными совами, помимо самого населённого пункта, вы можете (а иногда и должны) придумать и все окрестные земли, затерянные где-нибудь в джунглях или пустынях. Только учтите, что этот процесс займёт колоссальный объём свободного времени.

Компоненты

Любой регион состоит из нескольких ключевых компонентов. Если описывать их в самых общих чертах, то речь идёт о следующих элементах:

• **Размере области** (например, город, штат или цепочка селений, раскиданных по обоим берегам реки)

• **Её образе** (например, современный мегаполис, захолустный городок, поселение в стране третьего мира или несколько полузаброшенных деревень, разорённых войной).

• **Ключевой теме** (например, город пороков или очаг межнациональных конфликтов)

• **Атмосфере** (например, город, разваливающийся по частям)

• **Географии** (например, типичный промышленный город, туристический центр или единственное село на острове)

• **Климате** (например, типичный североамериканский город или мексиканские джунгли)

• **Истории** (например, город, переживший целую череду военных переворотов)

• **Сверхъестественных аномалиях** (например, город, разрываемый на куски войной Хищников и подменышей)

Многие из этих компонентов самоочевидны и не нуждаются в длительном истолковании. Например, определиться с климатом и географическим положением региона вы должны уже вскоре после того, как выберете страну и примерную область, в которой будет разворачиваться действие игры. В крайнем случае вы можете поэкспериментировать с реальным климатом выбранного региона – например, представив, как будет выглядеть ваш родной город, если его застигнет пыльная буря или захлестнёт наводнение.

Другие компоненты наподобие демографии и истории мы будем рассматривать далее в этой главе. Наконец, к тебе сверхъестественных аномалий эта книга обращается буквально в каждом разделе на протяжении всех трёх глав.

Пока же, однако, нам следует определиться с главными принципами создания интересного региона.

Избегайте чистоты

Не стоит описывать чистый, благополучный и процветающий регион. Безусловно, он может *казаться* богатым и безопасным для жизни: однако по-настоящему идеальные места в ролевых играх работают плохо. Старайтесь погрузить в хаос хотя бы отдельные части своего региона.

Пусть местные жители постоянно борются с агрессивной природой, если даже не диким зверьём. Пусть коррупция подрывает доверие граждан не только к чиновникам и полиции, но и друг к другу. Пусть религиозные суеверия и табу заставляют людей с подозрительностью относиться даже ко мнимым "ведьмам" и "кровопийцам" – не говоря о реальных вампирах, магах и Отпрысках Тёмной матери.

Два метода

Один из самых коротких советов, которые можно дать при проработке города и его окрестностей, многие сочтут самоочевидным – однако он может сослужить добрую службу новичкам.

Не пытайтесь продумать всё сразу. Работайте с одной или двумя чертами за раз. Безусловно, вы часто будете переходить от проработки истории к составлению интересных заметок по географии своего региона, однако не стоит хвататься сразу за все его элементы.

И в этом вам может помочь один из двух способов проработки внутриигрового сеттинга. Первый заключается в том, что вы определяетесь с общим характером региона и затем начинаете "увеличивать изображение", прорабатывая конкретные стороны жизни в местных условиях.

Другой способ предполагает, что вы начинаете прорабатывать совершенно конкретные места (например, те, в которых начнётся игра), не задумываясь о том, какой получится общая картина. По мере того как вы будете определяться с сущностью конкретных улиц, районов или участков леса, у вас будет появляться и всё более точное представление о характере всего региона.

Не работайте в одиночку

Старайтесь как можно чаще вовлекать игроков в проработку области. Спросите их, как они сами видят игру. Опирайтесь прежде всего на их пожелания. В конце концов, если все заявят, что им надоели шумные города и они хотели бы поиграть в жителей маленькой деревушки, в которой самым громким событием может стать похищение маленького ребёнка, вам *следует* выбрать для игры именно такой регион.

Демография

Под греческим термином *демография* подразумевается комплекс привычек, этических кодексов, поведенческих моделей и даже ресурсов человеческого населения.

С точки зрения подготовки к хронике, разворачивающейся в рамках **Beast: the Primordial**, демографическая проработка города предполагает ответы на следующие вопросы.

• **Население:** Сколько людей – разумеется, приблизительно – проживает в городе? А сколько – во всём регионе?

• **Экономический статус:** Насколько обеспечены местные жители и велик ли разрыв между бедными и богатыми? Если удобно, вы даже можете определить средний объём Ресурсов, которыми располагают самые состоятельные жители региона, а каким – представители рабочего класса.

• **Услуги:** На что могут рассчитывать местные жители в случае неприятностей? Быстро ли сработает пожарный расчёт в случае воспламенения в той или иной части города? Хорошо ли показывают себя местные службы спасения – в которые вполне может обратиться жертвы Отродья? Как проявляют себя правоохранительные органы? Ответьте на похожие вопросы и в случае со стоматологами, хирургами, учителями, психологами и воспитателями из детских садов. Кроме того, хорошей идеей будет заранее проработать туристические объекты, такие как горнолыжные курорты и кемпинги.

• **Образование:** Насколько умны или эрудированы местные жители? Не забывайте, что действие вашей истории может разворачиваться в захолустье, в котором не каждый даже закончил школу – не говоря об университете.

• **Транспорт:** Как местные жители перебираются из одной части города (или региона) в другую? В одних местах хорошо налажена работа метрополитена или хотя бы хватает таксистов. В других трудно найти даже частный автомобиль, и большинство людей пользуются лошадьми, лодками или велосипедами.

• **Промышленность:** Что приносит городу доход? Учтите, что некоторые города живут исключительно за счёт туризма и не обладают "промышленностью" в прямом смысле этого слова. С другой стороны, в городах с большим количеством производственных инфраструктур персонажи

вполне могут быть связаны с ключевой городской индустрией (заводами, рыбной ловлей, туристическими экскурсиями и так далее).

• **Технологии:** Жителям мегаполисов часто кажется, что с наступлением двадцать первого века в мире уже не осталось городов, в которых плохо налажена телефонная связь – не говоря уже о *Wi-Fi* и других "неотъемлемых" сторонах современной жизни. Однако во многих точках земного шара коммуникации всё ещё ограничены прямым контактом между людьми, а на поиск ближайшего телефонного аппарата может уйти не один час. И разумеется, этим не могут не пользоваться Отродья.

История города

Как и в случае с большинством советов, которые будут приведены в этой книге, следует сразу отметить: не существует какого-либо универсального правила по проработке истории города. Вы можете просто придумать её на месте или переписать слово в слово из Википедии, можете позаимствовать из официальных книг **Onyx Path** или проработать на ходу вместе с игроками.

Вместе с тем, существует несколько основных советов, которые могут облегчить вам задачу по созданию увлекательной и *осмысленной* истории региона.

Итак.

Выметайте мусор

Не всё, что вы знаете о выбранном городе, заслуживает упоминания в предыстории или даже самой игре. Да, игрокам может быть интересно услышать, что в 1895 году во всём штате Огайо присутствовало всего два автомобиля и они всё равно ухитрились столкнуться друг с другом, однако это едва ли будет иметь значение для местных Хищников.

Разумеется, вам не следует воспринять этот совет превратно: если по местному Сумраку до сих пор разъезжают призраки этих первых автомобилей, возможно, Отродьям понадобится информация об их происхождении. Однако чаще всего исторический мусор – каким занимательным он бы ни был – всё равно остаётся *мусором*.

А мусор следует выметать.

Свяжите историю со сверхъестественным миром

Свяжите – но не переборщите. Чудовища не могли не влиять на мир смертных, особенно учитывая тот факт, что Хищники вообще существуют для изменения мира людей (к добру или к худу). С другой стороны, учтите, что монстры веками скрываются от людей, понимая, что даже самый сильный дракон или огр не сможет противостоять мощи всего человечества.

Начинайте с начала

Выберите стартовую точку в истории города и начинайте прорабатывать дальнейшие события. Вам не обязательно начинать с даты основания города или первых лет колонизации. Какие-то регионы стали интересны для Хищников всего несколько десятилетий назад. Другие могли обладать весом в Предвечной грёзе ещё тогда, когда по миру бродили первые Хищники.

Как бы то ни было, выберите момент, в который судьба региона разительно изменилась. Война, катастрофа, обнаружение нефти, неожиданное процветание или заключение мирного договора между враждующими группировками – всё это может стать интересной стартовой точкой для проработки истории города и его окрестностей.

При желании вы даже можете прорабатывать именно *сверхъестественную* историю региона, сосредотачиваясь только на изменениях, произошедших в оккультном мире. Возможно, когда-то

из этой области началась массовая миграция определённой расы чудовищ. Или в определённый год по всему городу начали появляться порталы, через которые в мир людей стали вторгаться феи. Или в городе пропал Высший, что привело к борьбе за это почётное звание между десятками Хищников.

Ещё один важный совет заключается в том, что вам не нужно придерживаться линейного описания местных событий. Начните с жизни одной мистической расы и понемногу заполняйте лакуны в собственных знаниях о её жизни на территории выбранного региона. Если угодно, возвращайтесь к более ранним событиям, а затем совершайте скачки в неопределённое будущее. Поступайте так, как вам комфортно.

Как только закончите с одной расой, подумайте о другой – разумеется, если это имеет хоть сколько-нибудь большое значение для игроков и сюжета в целом. Не перерабатывайте. Придумывайте только то, что будет интересно использовать в хронике.

Создайте реальную предысторию

Наконец, не путайте общую (потенциально многовековую) историю своего региона с буквальной игровой предысторией. Первое описывает *все* события, повлиявшие на судьбу города и окрестных земель. Второе показывает, как связаны со своим городом (и друг с другом) протагонисты. Например, если в последние годы в городе началась война между двумя расами сверхъестественных существ, попытайтесь обсудить с игроками, что их персонажи делали на протяжении этого конфликта.

Практический инструментарий:
Готовые исторические события

Ниже приведены лишь примеры – повторяем: *примеры* – интересных событий, которые часто сопровождают развитие населённых пунктов. Для удобства мы подразделили сведения о каждом из них на три группы: факты, легенды и мифы.

• **Фактами** называются сведения, для получения которых были проведены длительные исследования или хотя бы опрошены непосредственные участники тех или иных событий. Впрочем, даже факт может включать неточную или немного предвзятую информацию.

• **Легендами** становятся истории о событиях, которые имели место в действительности, но со временем исказились, обросли домыслами и наполнились сказочными преувеличениями.

• **Мифами** принято называть истории, которые просто не могут быть правдой, однако в которые искренне верят местные жители.

Союз

Союзы возникают тогда, когда сразу две или несколько организаций, ранее враждовавших или поддерживавших *в лучшем случае* нейтральные отношения, принимают решение объединить ресурсы для достижения общей цели. Как правило, союзы распадаются сразу после исчезновения угрозы или приобретения территорий, ради которых и был заключён альянс. Тем не менее, некоторые союзы выдерживают испытание временем и сохраняют свою политическую мощь на протяжении долгих лет.

Факт: *Хотите знать, почему мы так тесно общаемся с кровососами? Несколько лет назад у нас был общий враг, какой-то придурок-Герой, который любил размахивать деревянным колом и представлять себя Ван Хельсингом. К тому времени, как с ним разобрались, пиявки уже успели заметить, насколько мы эффективны во всём, что делаем. С тех пор мы и дружим.*

Легенда: *Говорю вам, их было не меньше восемнадцати человек – а кое-кто поговаривает, что и больше. Я не знаю, как они объединились и почему решили нанести удар по нашему Улью, но мы понимали, что если что-нибудь не предпримем, нам придёт конец. Что нам ещё оставалось делать? Жаловаться на магов, плодящих порталы в наши дома, вампиров, питающихся нашими жертвами, или фей, которые бродили по нашим Чертогам с таким выражением, будто уже видели нечто подобное раньше? Да, потом мы успели разругаться с охотниками, но тогда лишь они согласились помочь нам выдворить чужаков. Мы пустили их в свои Логова, и они как следует навели там порядок.*

Миф: *Давным-давно в этом городе жили морской змей и водная плясунья. Однажды они увидели и полюбили друг друга. Морской змей укрывал плясунью своими чешуйчатыми кольцами, а она наполняла его сознание удивительными грёзами. Однажды за водной плясуньей вернулся её хозяин из мира жестоких фей. Однако мало что может быть опаснее, чем пытаться забрать сокровище у дракона. Хозяин плясуньи бежал обратно в свой мир шипов, а морской змей и плясунья счастливо прожили свою жизнь в подводной пещере.*

Предательство

Как только одна группа находит общий язык с другой, появляется человек, желающий снова развести эти коллективы в стороны. Предательство может произойти по целому ряду причин, включая добрые и альтруистические намерения, однако чаще всего изменники руководствуются местью, жадностью, гневом, горем или попросту злобой.

Факт: *Пришлось немного порыться, но я узнал, кто мешает бизнесу старого Бена. Когда он открыл свою книжную лавку и начал получать прибыль, в его магазинчик вернулся призрак*

старого хозяина. Именно он отпугивает посетителей и ворует редкие книги. Видать, завидует успеху старика.

Легенда: *Не думаю, что ангелы сами узнали, где мы собираемся. Помните ту девицу, которая приносила нам бутерброды на встречи? Ну, ту, что выглядела как тигр с синим мехом? Мы не думали, что она вообще на что-нибудь пригодна. Но мы же болтали при ней о своих приказах и планах. Все доверяли ей. Кто ещё мог запустить ангелов внутрь?*

Миф: *Я когда-нибудь вам рассказывал о Жемчужной императрице? Нет, вы её не помните. Не можете помнить, потому что она жила ещё до моего рождения. Но те, кому нужно, всё ещё помнят её историю. Когда императрица была молода, она была осторожной и вежливой – и не обижала даже тех, кто заслуживал искреннего презрения. Когда много лет спустя она стала Высшим, ко всеобщему удивлению, она начала править жестокими и деспотичными методами. Единственными, кому она доверяла, оставались члены её собственного выводка. И именно они решили свергнуть императрицу, поскольку она не ожидала удара с их стороны. И знаете, кто был в числе нападавших? Чьё Логово украшают кости Жемчужной императрицы? Загляните в Чертоги нашего Высшего – и вы узнаете ответ.*

Катастрофа

Мало что способно оставить более явные шрамы на облике всего региона, чем ураган, лавина, торнадо или череда страшных пожаров. Иногда катастрофы носят техногенный характер, будь то промышленные аварии или взрывы газовые труб. Тем не менее, иногда их причиной становится невнимательность и халатность смертных работников, если даже не их желание отомстить окружающим. Наконец, случается так, что стихийное бедствие навлекает на город очередное мистическое существо, решившее использовать гнев природы для решения своих проблем. В результате многие чудовища любят приписывать *каждое* необычное событие вроде лесного пожара, землетрясения или даже удара нескольких молний в одну точку, вмешательству сверхъестественных сил.

Факт: *Я это слышал от своей сестры в Калифорнии. Помните, летом по всему штату горели леса? Так вот: они погнали в соседние города местных оборотней. А тогда ведь Америке докучала ещё и засуха. Никто не ждал чужаков на своей территории. В результате миграция оборотней привела к целой бездне конфликтов. Мораль истории: если слышите о лесном пожаре, будьте начеку. Никто не знает, кого он пригонит на ваш участок.*

Легенда: *Грунтовые воды были отравлены. Повторяю: отравлены. Преднамеренно. Думаете, такое вообще происходит случайно? Десять шансов к одному, что это сделал тот самый Герой, который пытался отравить Логово Санейи.*

Миф: *Вы думаете, Сэнди, Катрина, Игорь и Чарли были просто "неожиданно сильными катаклизмами"? Нет, вы серьёзно? Говорю вам, их создал тот дух погоды, которого мы разгневали.*

Болезни и эпидемии

Всякий раз, когда люди собираются вместе, бактерии начинают плодиться и размножаться. Хотя большинство из них не причиняют большого вреда человечеству, иногда даже самая смехотворная встреча между людьми приводит к вспышке неизвестного патогена.

Факт: *Вы помните массовую гибель животных в начале 11-го года? Когда на берег выбрасывало тонны рыбы, а птицы падали с неба, как снег в декабре? Это происходит снова. И на этот раз я не знаю причины.*

Легенда: *Иди и сделай прививку от гриппа. Нет-нет, я в курсе, что ты вампир. Но если не хочешь слушать меня, поговори с Марией. Она тебе расскажет, как её Обратили во время*

пандемии испанского гриппа и как её родной город уничтожили безответственные Сородичи. Пока смертные умирали на улицах, вампиры переносили грипп от них к здоровым жертвам, пока в городе не осталось ни одного живого человека – только десятки призраков. Поэтому иди и сделай прививку. Мне не хочется голодать по твоей милости.

Миф: *Я как-то познакомился с мумией. Она позволила мне заглянуть в её грёзы, и я увидел пустыню, заваленную столь бессчётным количеством тел, что они громоздились к небу подобно пирамидам. Солнца не было видно из-за несметных полчищ могильных мух. Речная вода отдавала красным из-за окровавленных и распухших тел, плывущих по течению. Познавательное видение. Я хотел бы поговорить с той мумией больше, но она отправилась выполнять свою миссию. Надеюсь, я с ней ещё увижусь. У меня есть Чертог, который я приберегаю как раз для неё.*

Вторжение

Мало какую черту можно назвать более человеческой, чем желание получить то, что приносит счастье соседу. И в этом отношении монстры мало чем отличаются от людей. Когда у одной группы монстров заканчиваются ценные ресурсы, они просто берут в руки дубинку и наносят соседям визит.

Факт: *Шесть или семь лет назад к нам сюда заявилась ватага подменышей. Человек восемь-девять, все измождённые, с тёмными лицами и одеждой, изорванной в клочья. Складывалось впечатление, что они уже давно бегут от чего-то большого и страшного. Мы не хотели, чтобы они тут оставались, но им просто некуда больше идти.*

Легенда: *Демоны любят рассказывать, что они первыми появились в Сиэтле и что остальные лишь наживаются на их честном труде. Но вообще-то захватчики здесь они. То, что они не знали, что мы жили здесь уже десятилетиями, не означает, что нас можно просто выгнать из собственных домов. Теперь мы спотыкаемся об этих чёртовых ангелов каждый раз, когда выходим из Логова.*

Миф: *Вчера в пабе Санджай рассказал мне, что возглавлял ту самую армию, которая разрушила стены Иерихона, протрубив в магический рог. Знаю-знаю, я тоже не верю в библейские россказни, но ты и сам должен понимать: Санджай был ангелом на службе у самого Творца. Думаю, уж ему-то виднее.*

Смена власти

Власть никогда не остаётся в руках одного человека подолгу. Хотя она может принадлежать небольшой клике политиков в течение длительного времени, рано или поздно придёт кто-нибудь ещё. И когда власть переходит в другие руки, начинается период хаоса, вызванный осознанием того факта, что каждый в ближайшие пару месяцев может отхватить свою долю могущества и влияния.

Факт: *Да, мне небезразличны выборы в этом году, и вот почему вам тоже следует обратить на них самое пристальное внимание. Мэр и шериф работают на Григора. Если мы помешает горожанам переизбрать их, Григор лишится своих ключевых игроков.*

Легенда: *Я исследовал историю Роанока на протяжении десяти лет, и теперь у меня уже есть подозрения о том, что на самом деле случилось с первой американской колонией. Я узнал это от подменышей. Они рассказывают, что в Роаноке правила мудрая королева, которой завидовали другие подменыши. Когда она умерла, сама земля расступилась под её телом и проглотила всех жителей колонии целиком. Я знаю, что это правда, потому что я был на том острове. Там, в земле, что-то есть... И оно зовёт меня.*

Миф: *Раньше у нас был Высший. Самое жуткое создание, о котором я когда-либо слышал. Оно постоянно окружало себя огненными вихрями, и никто даже помыслить не мог о том,*

чтобы бросить ему вызов. Но в один день оно просто исчезло. Забрало с собой всё своё Логово, не оставив после себя ни пылинки. Ни следа. Ни Чертогов. Просто исчезло – и всё тут.

Соперничество

Помпей и Цезарь, Тесла и Эдисон, Монтекки и Капулетти – история и литература полны примеров великих распрей, надолго оставшихся в памяти окружающих. Такие распри могут быть чрезвычайно кровавыми и жестокими, а могут проходить на столь тонком политическом уровне, что большинство окружающих будут принимать их лишь за череду случайных, даже если и неприятных событий.

Факт: *В далеком 1895 году Лео Фитцуоллес купил себе машину, чтобы не уступать соседу Антону фон Хольцу – единственному горожанину, который тоже владел частным автомобилем. Спустя несколько дней он случайно или намеренно протаранил машину Антона фон Хольца. Последний вспылил и поклялся отомстить. Хотя эти два индюка давно уже умерли, их семьи всё ещё недолюбливают друг друга.*

Легенда: *Камали и Хуарес могут показаться лучшими друзьями, однако вы просто не видели, как они себя ведут, когда один проявляет к другому хотя бы самое лёгкое неуважение. В последний раз они даже стали натравливать друг на друга своих дальних родичей. Только представьте себе: короткая перепалка между этой парочкой привела к войне, в которой участвовали три стаи волков, две организации пиявок и один разъяренный огр.*

Миф: *Будьте поаккуратнее с Хайди. Если вы её разозлите, вам ещё повезёт, если она просто выбьет из вас всю дурь – а не потащит к алтарю, чтобы принести в жертву очередному кровавому богу, которому она поклоняется на этот раз.*

Война

Политики прибегают к войне, когда все остальные способы продвижения их интересов оканчиваются полным провалом.

Факт: *После Великой войны у нас уже не было дома. Из всех мальчишек, отправленных во Францию, более 90 процентов умерли или получили тяжёлые раны в первый же день. Нам потребовались десятилетия, чтобы оправиться от потерь. Даже сто лет спустя этот ужас вплетается в местные грёзы.*

Легенда: *Я скажу тебе, почему мы не можем просто войти в бизнес местных вампиров. Двадцать лет назад у нас были две разные группы магов, которые к тому моменту уже пару лет как бодались друг с другом. За эти двадцать лет они уничтожили почти всё, что могло принести нам выгоду. Какое отношение это имеет к пиявкам? Такое, что эти пиявки построили бизнес не в городе, а под ним. Прямо под землёй. С тех пор весь бизнес держат вампиры. Потому что наши друзья-колдуны разнесли все остальные ресурсы к чертям.*

Миф: *Он стоял на краю скалы, спиной к океану, и смотрел на нас с глубочайшей ненавистью. И когда мы показали ему клыки, когти, магию и огонь, он сделал единственное, что ему оставалось. Он прыгнул. Если бы он умер на поле боя, его история закончилась бы в ту самую ночь. Но вместо этого он стал легендой. Он умер красиво. Теперь мы знаем, что он может вернуться в любой момент.*

Эволюция региона

Для того чтобы ваш регион не казался статичным, следуйте нескольким простым правилам.

• **Позволяйте ему постоянно меняться.** Ничто на земле не сохраняет свой облик на протяжении долгого времени. Земля меняется под воздействием сил природы, дома изнашиваются и перестраиваются, а общество приобретает новые культурные черты. В конце концов, даже сами люди становятся другими за счёт полученных шрамов, совершённых ошибок или приобретённого опыта.

• **Позволяйте истории придавать городу новый облик.** Один из лучших способов показать игрокам, что их действия имеют значение для игрового мира, заключается в том, чтобы показывать их влияние на весь город, его обитателей или даже популярные темы для обсуждения.

• **Позвольте миру влиять на город и его окрестности.** Следите за ролью города (или даже всего региона) в мировой политике, экономике и других сферах деятельности. Процветает ли эта область? Есть ли у неё союзники за рубежом – или даже враги под боком? Может ли здесь начаться война?

• **Позвольте области мешать игрокам.** Игры перестают быть интересными в тот момент, когда игрокам становится слишком просто получить то, что они хотят. Рассказчики должны позволять характеру всего города время от времени просто блокировать некоторые возможности персонажей. Само собой, этим не нужно злоупотреблять, однако если в городе начинается война с преступностью или череда политических переворотов, возможно, протагонисты не смогут безбоязненно утолять свой Голод или обращаться к прежним высокопоставленным союзникам.

• **Позвольте истории изменять город задним числом.** Хотя город и должен выглядеть убедительно, не пытайтесь сделать игровой мир излишне реалистичным. Если игрок придумывает отличный план, который вам бы хотелось увидеть в игре, но который трудно реализовать с учётом особенностей региона, просто закройте глаза на помехи и позвольте игроку осуществить замысел. В конце концов, ролевые игры приносят игрокам удовольствие тогда, когда позволяют рассказывать увлекательные истории – а не соблюдать все особенности воображаемого мира.

Сверхъестественный коллектив

Хищники – далеко не единственные порождения тьмы, скрывающиеся на виду у смертных. Подумайте о других чудовищах, затаившихся на границах города, за его пределами или, напротив, в самом сердце его ночной жизни. Как изображать других монстров в игре по сеттингу **Beast**? Всего существует несколько основных принципов – хотя, разумеется, вы всегда вольны придумать любой другой вариант, прекрасно работающий лично в ваших историях.

• Прежде всего, отталкивайтесь от "сеттинговой библиотеки" своих игроков. Если у них хватает книг по вампирам, возможно, вам следует изображать Сородичей именно так, как это было принято в **Vampire: the Requiem** – однако если никто из них не читал основную книгу **Mage: the Awakening**, смертным заклинателям вы сможете придать уже совершенно иной образ.

• Если игроки мало осведомлены о других обитателях Хроник Тьмы, вы свободны придумывать информацию о чудовищах на ходу, смешивая официальную литературу компании **Onyx Path** с собственным вымыслом или даже заимствуя образы монстров из популярных сериалов и книг.

• Наконец, ничто не мешает вам поступить с другими чудовищами так, как Рассказчики поступали ещё со времён публикации **Hunter: the Vigil Rulebook**. Описывайте всех чудовищ иначе, чем они были изображены в официальных книгах. Заставьте своих игроков почувствовать, что они понятия не имеют, чего ожидать от вампиров, мумий или подменышей. Помешайте им просто вычитать тайны своих союзников и противников из официальных книг.

Сколько?

Так сколько оккультных созданий должны населять игровой регион? По большому счёту: столько, сколько вам нужно для интересной хроники. При подготовке ко многим историям, разворачивающимся в рамках **Beast: the Primordial**, Рассказчику будет достаточно сразу решить, что в его регионе действуют сразу все чудовища, известные Хроникам Тьмы. Если в какой-то момент вы почувствуете, что присутствие мумий или Пробуждённых делает игровых персонажей слабыми или даже *ненужными*, просто вычеркните этих существ из своей истории или заявите, что они слишком заняты собственными проблемами, чтобы отвлекаться на Хищников.

Право вето

Учтите, что каждый игрок имеет реальное право наложить запрет на использование определённой мистической расы в игре. Верующему человеку может быть неприятно присутствие демонов – особенно если они изображаются как союзники и протагонисты вопреки своей привычке красть чужие души. Другим просто надоело видеть вампиров в любой игре жанра хоррор. Третьи могут обладать травматическим опытом, отдалённо связанным с сеттинговыми элементами. Например, далеко не один игрок считает подменышей некомфортной игрой из-за темы психического насилия над беспомощными людьми.

Ключевые игроки

Ключевыми игроками становятся те персонажи – центральные и второстепенные, – которые способны существенно повлиять на облик всего региона.

Прежде всего подумайте о таких “игроках”.

Братья по выводку

Основную роль в изменении города и прилегающих к нему территорий должны играть протагонисты и их ближайшие соратники. Если вы не знаете, что – кроме общего происхождения – могло свести Хищников вместе, вот несколько ключевых идей, помогающих собрать несколько чудищ в один коллектив.

- **Общий противник:** Персонажи не могут победить своего врага поодиночке – и потому решают объединить усилия. Ничего страшного, если протагонисты смогут одолеть такого врага уже к концу первой истории. Ваша задача – свести их вместе. Придумывать мотивацию для *продолжения* коллективной деятельности куда легче, чем для её начала.
- **Общая угроза:** Аналогичным образом, персонажи могут столкнуться не с конкретным противником, а с более абстрактной или глобальной угрозой: например, магическим штормом или ячейкой охотников, которая ловит Хищников и подвергает их медицинским экспериментам.
- **Общая цель:** Персонажи хотят помочь одному и тому же союзнику стать в своём городе Высшим. Или, возможно, им осточертел криминальный синдикат, которому пора положить конец.
- **Общие ресурсы:** Один персонаж решает все силовые вопросы, другой может предоставить доступ к своим политическим контактам, а третий хорошо разбирается в самых разных оккультных загадках.
- **Долг:** Один персонаж задолжал другому, который, в свою очередь, чем-то обязан третьему.
- **Общие друзья:** Персонажи состоят в одной политической организации, исповедуют одну веру или просто следуют за одним лидером.
- **Общая история:** В недалёком прошлом все персонажи прошли через одни и те же испытания. Память об этих мучениях столь сильна, что способна сплотить их даже невзирая на все различия.

• **Одна семья:** Возможно, в одной и той же смертной семье рождается сразу несколько Хищников. А возможно, они никогда не были родственниками по крови, но обнаружили своё оккультное происхождение ещё в раннем детстве и буквально выросли вместе, исследуя окружающий мир плечом к плечу.

• **Эмоциональные связи:** Один персонаж влюблён в другого. Одному нравится разрабатывать сложные планы, а другому импровизировать. Так или иначе, персонажи хорошо дополняют друг друга на романтическом, духовном или попросту чувственном уровне.

• **Простые связи:** У всех местных Хищников одно хобби, академические интересы или даже любовь к одним произведениям искусства. Они оставались бы друзьями, даже если бы никогда не стали Хищниками. Кто знает – может быть, они и *были* друзьями ещё до своего Поглощения?

Целуя кузенов

Аналогичные связи могут помочь вступить в выводок и другим чудовищам. Например, если один из игроков решает взять роль подменыша, он может пригодиться выводку для общения с местным фригольдом. Если другой захочет попробовать себя в роли Скованного, он сможет выступить в качестве эксперта по загробному миру и призракам.

Разумеется, ничто не мешает объединить Отродий с другими чудовищами и благодаря вышеперечисленным связям. Вампиры и Хищники могут столкнуться с Героем, который охотится как на Отпрысков Тёмной матери, так и на кровососов. Пожиратель грехов мог быть лучшим другом Отродья ещё до того, как умер и возродился с гайстом в душе. Оборотень мог задолжать услугу доброй половине выводка, а маг – влюбиться в одного из местных Отпрысков.

Соперничество

Хотя выше рассматриваются причины для объединения Хищников, не забывайте, что иногда Отродья закрывают глаза на своё общее происхождение от Тёмной матери и начинают враждовать целыми выводками. Конечно, у Хищников даже больше причин для объединения, чем у других представителей Хроник Тьмы – взять хотя бы возможность слияния всех Чертогов в единый Улей, – однако это не означает, что Отпрыски Тёмной матери *всегда* ладят друг с другом.

Преимущества

Прорабатывая ключевых игроков, не забудьте ввести в игру и личностей, упомянутых на листах ваших протагонистов. Иными словами, не превращайте *Статус в Полиции* или *Наставника (Оборотень)* в простые циферки на листе персонажа. Пусть они сами участвуют в истории и выражают своё отношение к происходящему.

Другие связи

Если позволить себе небольшой каламбур, не каждый наставник будет Наставником и не каждый союзник – Союзником. В жизни любого Хищника – как и протагониста любого другого сеттинга – хватает людей, которые не находят своё отражение в виде очков на его листе персонажа.

Хищник может обладать связями со знатоком вавилонской культуры, который, однако, не будет его Контактом из-за нежелания тратить время на протагониста. У него может быть наставник, который готов дать пару дельных советов, но не собирается рисковать ради своего протеже (и становиться его Наставником).

Так или иначе, существует целая группа второстепенных персонажей, которые могут принимать активную роль в жизни Хищника, но не находить своего отражения просто на *механическом* уровне игры.

Прежде всего, подумайте о таких связях:

• Родственники

• Одноклассники

• Учителя (особенно те, которые терпеливо переносили выходки молодых Хищников или преподавали Отродьям ценные уроки ещё до того, как те сами начали воспитывать окружающих)

• Коллеги

• Товарищи по интересам (например, если персонаж пытается исправить поступки, которые вынужден совершать, участием в благотворительной деятельности, у него могут быть связи со множеством других альтруистов по всему городу)

• Подопечные (в самом широком смысле – включая старых родителей или тяжело больных родственников)

• Соседи

• Кумиры (от религиозных гуру и деятельных чиновников до харизматичных друзей или просто Хищников, держащих Голод в узде)

• Люди, связанные с тайнами протагониста (например, свидетели его преступлений)

• Люди, отличающиеся мастерством в той же сфере деятельности, которой посвятил свою жизнь и протагонист.

Тёмные лошадки

В любом городе найдутся фигуры, которые *потенциально* могут повлиять на жизнь окружающих – но ещё не успели проявить себя. В случае с Хищниками такие фигуры могут носить и оккультный характер.

Как правило, речь идёт о трёх группах таких фигур:

• **Местных Хищниках**, которые придерживаются немного иных принципов, чем протагонисты. Например, они могут презирать или даже запрещать действия, которые часто совершают протагонисты, или вознаграждать Отродий за выполнение определённых задач.

• **Чудовищах и охотниках**, которые могут быть косвенно (или даже прямо) вовлечены в деятельность Отродий, однако нередко занимаются собственными делами.

• **Фантомах и легендах:** то есть созданиях из местных баек и слухов. При проработке города предложите игрокам рассказать по очереди от одной до нескольких баек о призраках или маньяках, якобы рыщущих по ночным улицам до сих пор. Запомните эти истории и постарайтесь включить в игру хотя бы несколько из них – не обязательно в том же виде, в котором их подали игроки.

Высший

И разумеется, вам следует определиться с фигурой Высшего: Хищника или другого чудовища, наводящего наибольший ужас на все окрестности. Хотя об этом уже говорилось в основной книге правил **Beast: the Primordial**, стоит отметить, что Высший может даже не понимать, что он вселяет в сердца людей даже больший ужас, чем остальные чудовища. В сущности, Высшим может быть даже полуразумное (или безумное!) существо, которое не осознаёт своего веса в Предвечной грёзе.

Иными словами, Высший не обязательно обладает сотнями очков опыта и повышенными значениями оккультных характеристик. Он просто встречается с людьми чаще, чем прочие

монстры, и оставляет на их сознании больший след, чем остальные порождения тьмы – включая Отродий.

Последнее, что следует подчеркнуть в разговоре о Высшем, заключается в том, что Хищники не обязательно знают, кто обладает этим почётным званием. Высший может оставаться загадкой для всего Улья – осознанно или нет. Даже общую Черту местных Логов он может определять безотчётно или интуитивно. Если ваши протагонисты даже не представляют, кто выступает в качестве Высшего в местной грёзе, игрокам следует обсудить, что они знают, подозревают или хотя бы слышали об этом загадочном персонаже.

Глава вторая:
Предвечная грёза

Уникальный феномен **Beast: the Primordial** – Предвечная грёза – добавляет ещё один ярус проработки внутриигрового мира. Хотя сама сущность Предвечной грёзы будет описана в будущих дополнениях к сеттингу, сразу можно отметить, что в большинстве игр протагонисты будут иметь дело с тремя ключевыми аспектами этого необъятного царства кошмаров. Речь идёт о местной грёзе, Логовах и Чертогах.

Местная грёза

Испокон веков именно царство Предвечной грёзы помогало неразвитому человечеству выживать во враждебном мире. Оно наполняло сердца людей страхом перед явлениями, с которыми смертные и не должны были иметь никакого дела. Звери, чудовища, катаклизмы и заболевания – всё это могло причинить человеку вред или даже убить его за считаные мгновения. Однако смертные *знали* об этих угрозах – и знали именно благодаря коллективным страхам.

Хотя Предвечная грёза наполнена страхами, свойственными всему человечеству, её наполнение может немного меняться в зависимости от конкретной области. Например, если в городе процветает коррупция или орудует кровожадный маньяк, его жители могут черпать в Предвечной грёзе кошмары, связанные именно с этими угрозами. При этом жители городов, избавленных от подобных опасностей, этих грёз не увидят – само собой, если только не переедут в рассадник коррупции или охотничьи угодья маньяка.

Примечательно, что подобно любому психологическому явлению, Предвечная грёза иногда наполняет человеческий разум сравнительно бесполезными сведениями. Например, выход какого-нибудь шокирующего ужастика может наполнить сны местных жителей грёзами, связанными с этим фильмом – и отвлечь их от действительно ценных грёз, предупреждающих их о росте локальных угроз.

С другой стороны, это не означает, что Предвечная грёза *вредит* человечеству. В конце концов, никто не может гарантировать, что выход такого ужастика не приведёт к рождению нового Хищника, полностью соответствующего образу антагониста из этого фильма.

Воспоминания

Отдельно стоит отметить, что местная грёза может напоминать людям о встречах со сверхъестественным миром. Большинство монстров способны заставить людей забыть об увиденном, и среди них хватает чудовищ, облик которых вообще не откладывается в воспоминаниях смертных. Например, столкнувшись с вервольфом, большинство людей попросту рационализируют произошедшее и целиком вычёркивают встречу с оборотнем из сознания.

Однако пагубная привычка людей забывать о чудовищах часто делает их живыми мишенями. Многие изверги даже осознанно пользуются неспособностью смертных запомнить их преступления и наслаждаются беззащитностью своих жертв. Даже самые волевые люди могут забыть о чудовищах, прячущихся у них за спиной... если только об этом им не напомнит Предвечная грёза.

Подобно сведениям о других локальных угрозах, местная грёза способна напоминать смертным о встречах с чудовищами – даже если и в метафорических образах. Опять же, Предвечная грёза не загружает этими воспоминаниями коллективную память всего человечества. Она распределяет

сведения между теми людьми, которым эта информация может когда-нибудь пригодиться. Точно так же, как жители других городов не увидят кошмаров, связанных с сугубо локальными похождениями маньяка, смертные, проживающие в других населённых пунктах, не начнут "вспоминать" о встречах с местным вампиром.

Травмы и трагедии

Подобным образом, местная грёза может напоминать людям о произошедших несчастьях даже спустя долгие годы после того, как умрут их непосредственные свидетели. Например, даже если маньяк закончил убивать своих жертв ещё множество лет назад, местные жители всё ещё будут видеть образ убийцы в своих кошмарах. Более того, грёзы, связанные с маньяком, начнут посещать даже сознание чужаков, лишь недавно прибывших в город.

Бродячие ужасы

И наконец, существует одно *живое* явление, странствующее по Предвечной грёзе, как по буквальной физической территории. Речь, безусловно, идёт о Безмятежных Хищниках, живущих в Предвечной грёзе после того как погибло их материальное тело.

Само собой, такие чудовища обитают далеко не в каждом городе или даже области. Тем не менее, появление этих живых кошмаров хотя бы на периферии города может наполнить местную грёзу видениями, предостерегающими обычных людей, Героев и Хищников о появлении одного из самых опасных монстров на свете.

Логово

Логово каждого Хищника не просто отражает сущность своего повелителя. В какой-то степени оно и *есть* Хищник – каким его можно увидеть в Предвечной грёзе. Каждый его Чертог связан с Отродьем на личностном уровне – и неудивительно, что Чертоги большинства Хищников внешне напоминают окрестности его города или даже участки, прилегающие к его дому.

Впрочем, Логова не поддаются воздействию тех же законов природы, которые действуют и в реальном мире. Некоторые Хищники собирают Чертоги своего Логова по разным точкам земного шара, намеренно путешествуя за границу в поисках ценного дополнения к своей коллекции. К сожалению для простых смертных, иногда Хищник подыскивает себе место, которое он хотел бы добавить в Логово, но которое всё ещё не обладает связью с Предвечной грёзой из-за отсутствия кошмарных событий, сопутствовавших его истории. В таком случае Хищник может прибегнуть к особенно бесчеловечному способу превращения этого места в новый Чертог.

Например, он может похитить человека и медленно убивать его в таком месте, чтобы понемногу наполнить местную грёзу страхами жертвы. Например, он может затащить человека на горный пик и часами вдыхать в его разум свои Кошмары. Конечно, многие Хищники выбирают для таких целей по-настоящему омерзительных жертв, которые, по их мнению, заслуживают подобной участи. Однако порой Хищник просто хватает первого попавшегося человека и делает его инструментом для возведения нового Чертога.

Так что такое Чертог?

В сущности, Чертогом становится любое место, в котором смертные испытали достаточно боли и мук, чтобы их страхи связали этот участок с Предвечной грёзой. В сущности, любое столкновение человека и сверхъестественного существа может превратить место подобной встречи в Чертог. Само собой, речь не должна идти о простом рукопожатии между смертным и кровососом. Создать Чертог могут только те встречи, которые потрясли человека до глубины души

и заставили его избегать этого места – разумеется, если он вообще пережил подобное столкновение.

Ульи

Хотя некоторые Ульи формируются сами собой и напоминают хаотичный лабиринт из Чертогов, принадлежащих разным Отродьям, во многих городах Хищники намеренно создают Ульи определённой формы.

Как правило, грамотно выстроенный Улей начинается с **Парадных ворот** – Чертога, основанного на хорошо защищённой области материального мира. Если возможно, Хищники оснащают такие области всевозможными защитными механизмами наподобие крепких замков, ловушек и камер наружного наблюдения. В идеале они заметят приближение незваных гостей ещё прежде, чем те проникнут в сам Чертог.

Помимо Парадных ворот, Хищники выделяют особое место для **Задней двери** – места, которое они намеренно *не* превращают в Чертог. Вместо этого они обустраивают Заднюю дверь в *физическом* мире, стараясь придать ей сходство с Логовами как можно большего числа местных Хищников. В случае опасности эти Хищники смогут заманивать врагов на территорию Задней двери и обращаться к мистическим свойствам своих Чертогов. Однако даже если что-то пойдёт не так и враги одержат над ними верх, никто из противников не сможет проникнуть сквозь Заднюю дверь в местный Улей.

Чертог, предназначенный для встреч между всеми местными Хищниками, называется **Внутренним двором**. Как правило, это место защищено лучше всего, а его основа в физическом мире находится на самой труднодоступной территории наподобие горного пика или морского дна.

Хотя эти три Чертога встречаются почти в любом Улье, хватает и исключений. Например, в некоторых городах Хищники строят опасные лабиринтообразные Ульи, которые защищены и запутаны в достаточной степени, чтобы им не понадобились ни Парадные ворота, ни Задние двери, ни даже Внутренний двор. Кроме того, в целях защиты от смертных охотников и Героев многие Хищники договариваются о создании исключительно труднодоступных Чертогов наподобие горные кряжей. Даже если Герои и смогут прорваться в подобный Улей, преодоление одного смертоносного Чертога лишь приведёт их в ещё один, ещё более жуткий.

Конструктор грёзы

Создание местной грёзы следует приблизительно тем же правилам, что и проработка физического наполнения города. По возможности Рассказчик должен создать эту грёзу совместно с игроками, проследив, чтобы каждый сделал хотя бы небольшой вклад в формирование облика местной грёзы.

В целом, старайтесь, чтобы каждый игрок ответил хотя бы на один из следующих вопросов. Обратите внимание, что ответы на эти вопросы определяют и знают именно игроки, а не их персонажи.

Вопросы о местной грёзе

• Какие исторические события вдохнули жизнь в кошмары, наполняющие местную грёзу?

• Опишите знаменитое преступление, которое было совершено в этом регионе и о котором могут рассказать местные жители.

• Существуют ли в регионе конкретные места, связанные с распространёнными здесь кошмарами?

• Какие *предстоящие* события (праздники, громкие судебные процессы и так далее) отражены в местных кошмарах?

• Существуют ли организации или персоны (полиция, чиновники, профсоюзы и так далее), которые влияют на местные грёзы?

• Какие природные явления (наводнения, смерчи, ураганы и прочее) могут воздействовать на характер грёз?

• Происходили ли в последнее время страшные инциденты, которые не могли не повлиять на сны местных жителей – будь это похищения известных людей, террористические акты или что-нибудь ещё более жуткое?

• Какие кошмары принесли с собой новички из соседних Ульев?

• Какие произведения в жанре ужасов (вроде книг, кинотриллеров или даже видеоигр) подпитывают местные кошмары? Отвечая на этот вопрос, не забудьте об Интернет-явлениях вроде так называемой “крипипасты”.

Вопросы о регионе

• Какие сверхъестественные существа оказывают наиболее ощутимое влияние на кошмары, терзающие людей по всему региону?

• Какие конфликты между оккультными фракциями привели к возникновению новых ужасов?

• Какие поступки или даже *привычные модели поведения* сверхъестественных обитателей города пробрались в местную грёзу?

• Кто стал в городе Высшим и как он влияет на сны здешних смертных?

• Опишите одну местную байку о призраках, которую знает каждый из местных жителей, но не слышал почти никто за пределами города.

• Случалось ли в регионе какое-либо крупномасштабное сверхъестественное событие, которое ныне уже забыто (возможно, не без помощи магии)?

• Существует ли здесь какое-нибудь уникальное или попросту необычное сверхъестественное явление, понемногу искажающее облик города?

• Опишите сверхъестественное существо или организацию, которая раньше орудовала в этом районе, однако в последнее время уже не действует. Какая тайна окружает смерть этого существа или исчезновение этой организации?

• Есть ли здесь люди, погружающиеся в особенно глубокий сон?

• Видит ли кто-нибудь из местных жителей кошмары, которые совершенно не связаны с Предвечной грёзой?

• Создавал ли кто-нибудь из горожан произведение в жанре ужасов, отражающее коллективные страхи всех местных жителей?

Вопросы о Хищниках

• Были ли в городе Хищники, повлиявшие на всю местную грёзу, но ныне уже погибшие (или обретшие Наследие)? Если да, то помнят ли их современные люди или Отродья? Возможно, их тёмные подвиги до сих пор заставляют местных детей дрожать по ночам или шёпотом повторять их имя? Если это важно, к какой Семье они принадлежали? Каким Голодом они тяготились и как они предпочитали кормить своих Тварей? Были ли у них какие-либо союзники, соперники или враги, всё ещё действующие в этом городе? Какие Кошмары и Атавизмы они использовали для совершения самых известных своих деяний? Как они умерли? Приложили ли к их кончине руку другие Хищники? Или Герои? Или представители иных сверхъестественных рас? Может быть, они даже сами поставили точку в своём мучительном существовании?

• Обрело ли Наследие хоть одно из местных Отродий? Кем оно стало – и что не менее важно, кем оно было до этого?

• Если кто-нибудь из местных Хищников обрёл Наследие, то известны ли его слабые точки? Возможно, Герои уже наложили на него Анафему, которая способна прикончить его на месте?

Вопросы о Логовах

• Какой общей Чертой обладают все местные Логова? И поскольку эту Черту выбирает Высший, определите, какую роль он играет в Улье.

• Часто ли местные Отпрыски встречаются в своём общем Логове? Есть ли вообще связи между различными Логовами местных Хищников?

• Как устроен здешний Улей? Какую форму он принимает – хотя бы на самом общем, схематичном уровне? Хорошо ли защищены его Чертоги? Какой Чертог служит Внутренним двором всего Улья, а какой – его Парадными воротами? В какой части материального мира находится Задняя дверь?

• Давно ли местные Логова срослись в Улей? Произошло ли это по доброй воле всех Хищников или к объединению их принудили Герои, другие враги или жестокий Высший?

• Какие опасности угрожают Улью больше всего? Герои? Демоны или маги, желающие придать местной грёзе более приятную форму? Выходцы из астральных миров? Уникальные монстры, не принадлежащие ни к одной из известных Хищникам рас?

Вопросы о Чертогах

• Легко ли попасть из одного Чертога в другой?

• Как далеко друг от друга располагаются места, послужившие основой для Чертогов?

• Можно ли утверждать, что число незанятых Чертогов всегда было постоянным? Или в последнее время – месяц, год или пять лет – Отродья всё чаще находят пустые Чертоги, оставленные их погибшими или затаившимися собратьями?

• Видят ли смертные во время сна Чертоги протагонистов? Если да, то какими выглядят эти Чертоги в грёзах?

• Что вообще бросается в глаза посетителю сразу по попадании в каждый отдельный Чертог? Жуткие символы, заставляющие кровь стынуть в жилах? Что-нибудь неординарное? Может быть, это даже не визуально воспринимаемые детали, а запах или звук?

- На каких местах основан Чертог – и что ещё важнее, к каким территориям он примыкает? Например, он может быть окружён худшими городскими районами или убежищами других местных чудовищ.
- Какой монстр вообще создал этот Чертог (разумеется, если это не был один из протагонистов)? Жив ли он? Чего хочет? Как привык вести себя при встречах с Хищниками?
- Сколько Чертогу лет? Если это свободный Чертог, то почему его ещё не занял кто-либо из Отпрысков?
- Кто ещё, кроме протагониста, хочет владеть этим Чертогом?
- Соперничают ли за этот Чертог сразу несколько Хищников – и если да, то ради какого вознаграждения?

Глава третья:
Хроника

В предыдущих книгах по Хроникам Тьмы уже неоднократно звучала мысль о том, что Рассказчик *не должен* определять все части истории сам. Однако не допустите ошибки в интерпретации этого предложения. Речь идёт не о том, что игровому ведущему "не обязательно" прорабатывать всё наперёд – а о том, что он *обязан* оставлять место для творчества самих игроков.

Безусловно, в мире хватает игроков – в особенности новичков, – которые сами ждут, когда Рассказчик возьмёт их за руку и проведёт по самым захватывающим частям повествования. Тем не менее, многие игроки наслаждаются самим фактом выбора между множеством интересных решений. И прежде чем оспаривать эту мысль, подумайте вот о чём.

Начиная с определённого возраста, многие игроки бросают наше общее хобби – настольные ролевые игры – из-за того, что у них становится слишком мало свободного времени. Они заняты детьми, работой, стареющими родителями и другими явлениями, неизбежно сопутствующими нашему взрослению.

Несмотря на это, у них остаётся немного времени на ролевые игры... в которых они не спешат участвовать именно потому, что не видят в них смысла. Они не хотят тратить время на хобби, в котором всё решает другой человек: Рассказчик.

Выражаясь прямолинейнее: уважайте своих игроков. Давайте им повод приходить на игру – а не оставаться дома и заниматься своими делами, в которых *они* (а не властолюбивый Рассказчик) определяют, как будет выглядеть развлечение.

Структура хроники

Об особенностях проведения ролевых игр написана не одна сотня статей и книг, включая труды, выходившие в рамках Хроник Тьмы. Однако многие Рассказчики до сих пор пытаются подогнать *любую* игру под тот метод повествования, который нравится лично им.

С одной стороны, в этом нет ничего плохого. Любой Рассказчик ведёт игру лучше, когда чувствует себя комфортно с выбранным темпом повествования и подачей сюжета. С другой стороны, нежелание ориентироваться на желания и привычки своих игроков (особенно малознакомых) может существенно подпортить то удовольствие, которое получают от истории сами игроки.

Это может показаться самоочевидным, однако следует подчеркнуть: тот факт, что ваша компания предпочитает играть в “песочницу” и определять каждый шаг своей игровой команды самостоятельно, не означает, что другой коллектив игроков не потребует от вас жёсткого, маловариативного сценария, в котором вы сами будете говорить им, что делать.

На практическом уровне это означает одно: знайте своих игроков или хотя бы заранее осведомляйтесь об их пожеланиях. Не забывайте заранее скомпенсировать и свои уязвимые точки. Если компания новичков ждёт от вас “рельсового” сценария, состоящего из заранее предопределённых моментов, не полагайтесь на голую импровизацию. Приготовьте хотя бы самые общие описания и заметки. Равным образом, если вы привыкли к медленным многосессионным играм, в которых полноценное действие начинается даже не с первой игровой встречи, не следует ожидать, что такой тип игры подойдёт новой компании. Возможно, от вас будут ожидать короткой истории на один вечер, и отсутствие интересных стартовых сцен подмочит общее впечатление от игры.

В целом, можно выделить три самых распространённых структуры, которыми пользуются ролевые сценарии.

• **Эпизодические хроники** состоят из коротких миниисторий, каждая из которых рассчитана приблизительно на одну игровую встречу. Они могут быть связаны общими персонажами или тематикой, хотя ничто не мешает вам провести серию игр, которые и вовсе будут связаны между собой только участвующими в них игроками.

• **Долгие хроники** предполагают медленное путешествие протагонистов к победе и часто включают в себя сразу несколько второстепенных сюжетов, каждый из которых сам может растянуться на несколько игровых встреч.

• **"Песочница"** требует от Рассказчика проработки внутриигрового мира, его обитателей, политических сил и часто встречающихся проблем. Хотя Рассказчик и может наметить для себя *вероятное* направление основного сюжета, в целом за повествовательное наполнение таких игр отвечают сами участники.

Другие важные элементы хроники

Тема

Не забудьте определиться с **темой** своей игры. Как правило, тема определяет смысловую нагрузку всего сюжета, однако это не означает, что вам следует ограничиваться только сложными, высокоинтеллектуальными темами. Темой истории может стать всё, что позволяет объединить все части истории в одной короткой формулировке.

Если вам трудно придумать тему для грядущей игры, попробуйте начать с Легенды и Жизни протагонистов. В каком-то смысле эти характеристики служат темами самих персонажей. Если вам удастся найти что-нибудь общее в Жизнях, Легендах и просто образах ваших героев, вы сможете определиться и с темой их монструозного существования – а значит, и с темой самой истории.

Атмосфера

В отличие от темы, атмосфера не пытается ничего "сказать" игрокам или протагонистам. Она просто создаёт общее эмоциональное впечатление от игры. Например, атмосфера игры может выражаться формулировкой "Всё разваливается на части". Такая атмосфера предполагает, что каждое здание, в которое заходят протагонисты, каждый автомобиль и каждый дорожный знак носят следы разрушения или даже близящейся катастрофы. Машины в такой истории постоянно ломаются. Электроника барахлит и перегорает. Люди болеют и разрывают контакты друг с другом. Ничто никогда не блестит и не пахнет свежестью.

Масштаб

Подумайте, сколь масштабным должно быть воздействие персонажей на окружающую действительность. Как правило, персонажи в Хрониках Тьмы борются только за шанс одержать победу в личном конфликте: такие протагонисты редко способны изменить облик всего мегаполиса или прилегающих к нему земель.

Тем не менее, в некоторых историях персонажи имеют реальный шанс повлиять на весь город, если даже не мир. Они могут сказать своё веское слово вселенной – и быть услышаны.

В зависимости от истории, которую вы планируете, вы можете наделить персонажей несколькими десятками или даже сотней очков опыта – или, напротив, ограничить их только стартовыми очками характеристик без малейшей возможности получить какие-либо преимущества до начала игры.

Темп

Опять же, подумайте, насколько быстро должны развиваться протагонисты. Во многих историях хорошо работает та система, которую предлагают ещё основные книги **Beast: the Primordial** или Хроник Тьмы. Однако в некоторых историях игроки хотят видеть стремительное развитие своих персонажей или, напротив, хотят бороться за каждое изменение в своих характеристиках.

По этой причине вы можете увеличить – или, напротив, уменьшить – объём очков опыта, приобретаемых персонажами за игру. Например, в крупномасштабных играх, повествующих о стремительном росте могущества протагонистов, вы можете напрямую выдавать персонажам по несколько очков опыта *в дополнение* к Вехам и опыту, приобретённым в ходе игры. В качестве альтернативного варианта вы просто можете увеличить ценность Вех, заявив, что для получения одного очка опыта игрокам достаточно накопить три, две или даже *одну* Веху.

И напротив, ничто не мешает вам замедлить получение опыта, если вы не хотите, чтобы молодые Хищники обрели истинное могущество всего за несколько коротких историй.

Союзники

Вспомните всё, о чём мы говорили в первой главе. Старайтесь не превращать Союзников, Слуг, Наставников или даже Контакты протагонистов в простые циферки на листах персонажей. Если игрок говорит о приобретении двух очков Союзника, он должен появиться в игре *физически* – разумеется, если только это не ухудшает историю по каким-то другим причинам.

Даже если Союзники, Слуги или Наставники протагонистов не будут являться в Логово Хищников собственной персоной, они могут влиять на общий характер истории. Спросите себя, в каком направлении может повернуться история, если Союзником протагониста окажется молодой подменыш? Какие угрозы будут ожидать весь выводок, если Наставником одного из Хищников станет древний вампир?

Опасности

И кстати об угрозах. Следите за тем, что игроки описывают или просто упоминают в своих предысториях. Особое внимание уделяйте тому, что они называют опасным и смертоносным.

Даже если игроки не торопятся упоминать своих врагов сами, старайтесь наполнить игровой мир бесчисленными угрозами, окружающими Отродий со всех сторон. Из очевидных вариантов можно назвать людей, Хищников, других монстров, силы природы или опасные сверхъестественные аномалии.

Кроме того, не забывайте о бывших друзьях и союзниках протагонистов, которые могут оказаться предателями или просто объявить, что причины для поддержания этих союзов недавно изжили себя.

Второстепенные персонажи

Хотя ни один игрок не станет ожидать, что *каждый* второстепенный герой, созданный Рассказчиком для игры, будет отличаться предельной оригинальностью и феноменально глубокой проработкой личности, для Рассказчика будет хорошей идеей избегать заезженных образов.

Для облегчения этой задачи мы составили небольшой перечень любопытных потребностей, эмоциональных состояний, физических описаний и даже возможностей, которыми могут располагать второстепенные персонажи. Не ожидайте ничего экзотического: мы просто хотим обозначить отправные точки, позволяющие начать проработку хоть сколько-нибудь интересного персонажа.

Потребности

- Любовь окружающих
- Победа в своей сфере деятельности
- Приобретение ценных вещей
- Альтруистическое желание помогать окружающим
- Вымещение гнева
- Победа над сильным соперником
- Слава
- Восстановление справедливости
- Независимость от других
- Обретение знаний
- Воцарение порядка
- Духовное очищение через мученичество и страдания
- Сочувствие окружающих
- Безопасность
- Власть

Эмоциональные состояния

- Страх
- Злость
- Скука
- Умиротворение
- Любопытство
- Экстаз
- Возбуждение
- Раскаяние
- Сосредоточение
- Счастье
- Изнеможение
- Грусть
- Потерянность
- Подозрительность
- Глубокомысленность

Физические описания

- Подумайте о цвете кожи и расе второстепенного персонажа
- Определитесь с его комплекцией, возрастом, цветом волос и других приметах, которые заметны невооружённым глазом
- В качестве отдельного пункта можете подумать о его причёске
- Усы, бороду и даже общую “выбритость” персонажа вполне можно превратить в его узнаваемую черту
- Даже если инвалидность не будет сразу бросаться в глаза, если вы описываете калеку, не забудьте упомянуть трудности, с которыми он сталкивается при передвижении или общении
- Упомяните запах, исходящий от персонажа
- Если это хоть сколько-нибудь важно, опишите его одежду и наличие украшений

- Из наименее очевидного стоит отметить уникальные проявления его болезней и вредных привычек: например, хриплый кашель курильщика, красное лицо аллергика, пустые глаза слепого.